

ENGLISH

THE LEGEND OF SIR DANIEL FORTESQUE

For generations, children have been told the story of Sir Daniel Fortesque, the hero who died courageously at the Battle of Gallowmere saving the land from the evil sorcerer, Zarok. In fact Dan was in fact a bit of a coward, forced into battle and falling in the very first wave of arrows. One hundred years later Zarok has returned, turning day into night and raising an undead army to conquer the land. But Dan has also been resurrected and given a second chance... Is evil finally about to triumph over good? Will Dan be a convincing hero or a complete coward? Can he ever earn the respect of the true heroes of Gallowmere? And is Al-Zalam really a powerful genie or just a hustler squatting in Dan's head? It is time the past was consigned to the history books once and for all. The answers lie only in the future...

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

GETTING STARTED

The first screen displayed on boot up is the Language Select screen. Choose from English, French, Italian, German or Spanish and press the **X** button to confirm.

Next, a short cinematic sequence will introduce you to the world of MEDIEVIL™: RESURRECTION. Press the **△** button if you want to skip this introductory sequence and access the Main Menu.

NOTE: To continue a previously saved game, insert a Memory Stick Duo™ containing your saved game data into your PSP™ system before starting the game.

NAVIGATING THROUGH MENU SCREENS

Press the **↑** or **↓** directional buttons to scroll through menu options and press the **X** button to confirm selections. Alternatively, press the **△** button to cancel or return to the previous screen.

MAIN MENU

New Game

Load Game

Multiplayer

Mini Game

Control

Sound

Begin a new game

Load game data previously saved to Memory Stick Duo™

Play Multiplayer games via Wireless link up

Try out a few of Gallowmere's favourite pastimes

See the Pause Menu section of this manual

See the Pause Menu section of this manual

CONTROLS



Analog stick

× button

× button (hold then release)

□ button

□ button (hold then release)

△ button

○ button

L button

R button (press)

Move

Quick attack / Context sensitive action

Special attack

Slow attack

Special attack

Daring dash (combat manoeuvre with shield equipped)

Jump

Walk (shield if equipped)

Re-centre camera behind Dan

R button (hold)
SELECT button
START button

Retain mode
Inventory
Pause Menu

RETAIN MODE CONTROLS

Press and hold the **R** button to fix the camera behind Dan. He will continue to look forwards at all times, which can be useful when facing enemies or particular obstacles.

Analog stick ←	Sidestep left
Analog stick →	Sidestep right
Analog stick ↑	Forwards
Analog stick ↓	Retreat
O button	Jump

THE GAME SCREEN



1. Health meter
2. Life bottles (if collected)
3. The chalice and percentage completed (if the chalice has not been collected, this icon will be transparent)
4. Treasure
5. Current weapon and weapon status
6. Current shield and shield status
7. Targeting sprites

PLAYING THE GAME

ENERGY LEVELS AND LIFE BOTTLES

To the left of the game screen you will see a green bar which acts as Dan's energy meter. If this meter should become empty, Dan will die. Again. Keep your eyes open for green health vials and bottles which - although he'll always look like he's been dead for the past hundred years - can be used to restore Dan's 'health'. You can refill both Dan's energy bar and any empty life bottles at 'health fountains', which you might come across during your travels. Bear in mind that each fountain contains only a limited amount of life energy, so use them wisely. Life bottles are used to replenish Dan's energy meter when it has reached zero.

THE CHALICE

A major part of Dan's quest is to make amends for his cowardly past and to prove himself a true hero. The legendary warriors of Gallowmere have set out a series of challenges that he must complete in order to earn their respect. In many levels a golden chalice is hidden away. In these levels, Dan must first find the chalice and then use it to rescue and store as many of the lost souls Zarok has stolen and used to fuel his vile henchmen. Every time an enemy is defeated, their soul will be added to the chalice and once full, Dan will be granted access to the Hall of Heroes at the end of the level.

HALL OF HEROES

The Hall of Heroes is the final resting place for the bravest champions from all history; where their exulted souls spend an eternity reminiscing about their greatest triumphs. As Sir Dan was never actually a 'real' hero, he has to earn the right to tread these hallowed hallways by completing the chalice challenges. Each time he is granted access, Dan will be confronted by one of the true heroes of Gallowmere, whom, be it through chivalry or pity, will usually help him out.

TREASURE

Gold coins can be found scattered all over Gallowmere. Try and collect as much treasure as possible; you can use it to buy supplies which should aid Dan's quest.

SHOP GARGOYLES

The shifty wheeler-dealers of Gallowmere; give these gargoyles a whack to let them know you want to do some business. When prompted, choose 'Supplies' to purchase some ammo or health, or 'Services' to repair Dan's shields.

MAP OF GALLOWMERE



When you leave a particular location, the map screen will be displayed. Dan's skull indicates your position; push the analog stick to highlight the location from those available that you wish to visit and press the **X** button to confirm.

The map screen also indicates the status of each chalice in the game; levels where the chalice has been collected have a 'solid' chalice icon next to them. You can save your progress to Memory Stick Duo™ by pressing the **□** button when on the map screen.

INVENTORY

Press the **SELECT** button to access Dan's inventory in order to choose weapons and items for use. Press **↑** or **↓** to highlight 'Melee Weapons', 'Ranged Weapons', 'Artefacts' or 'Keys' and push the analog stick **←** or **→** to scroll through items. Press the **X** button to select an item for use or press the **△** button to return to the game with no changes.

NOTE: If an item cannot be used at Dan's current location then the game will remain on the inventory screen when the item is selected.

RUNE STONES

Rune stones contain the earliest form of magical energy and were once used by the ancients to open gates and doorways. These stones can still be found today. For each lock, there will somewhere be a rune stone; when you find the correct one, place it in the lock, which looks like a begging hand.

NOTE: When in Dan's crypt, be sure to check out the handbooks and guides dotted around the chamber walls. Many of these books are updated as the adventure is completed and items collected, so a trip home once in a while might be a good idea. Also, keep an eye out for other books during the journey across Gallowmere; they might contain information that could get Dan out of a pickle.

COMBAT

There is only one way Dan will ever silence the sniggers of the true heroes of Gallowmere; he must prove his prowess and achieve success on the battlefield. Now, you might think that being dead for so long would leave Dan feeling rather stiff and out of sorts. However, without muscles to pull and ligaments to sprain, he's actually more agile than ever and able to pull off a wide variety of attacking moves.

NOTE: Be sure to flick through the handbooks in Dan's crypt; they will help you learn how to launch a range of attacks and use different weapons most effectively.

MELEE WEAPONS

QUICK ATTACK

Press the **X** button to execute a quick attack. This is often necessary when Dan is being mobbed by a horde of enemies, but is relatively weak and won't inflict maximum damage.

SLOW ATTACK

Press the **□** button to perform a slower, more harmful attack; practice your timing to make sure you get these attacks in before an enemy is able to land a blow.

COMBOS

As well as the basic quick and slow attacks, each weapon has a sophisticated range of advance attacks. You can learn how to use these advanced attacks by reading the relevant weapon handbook, found in Dan's crypt.

POWER UP ATTACKS

Holding down either of the attack buttons for a period of time permits many weapons to summon additional power, allowing Dan to execute more devastating attacks.

RANGED WEAPONS

When equipped with a ranged weapon such as a bow, a family of green sprites will appear to help Dan successfully hit his targets. The sprites fly ahead of Dan leaving a green trail as they seek out adversaries; whenever an enemy comes within targeting range, their colour will change to red.

NOTE: Some weapons, like the spear, can be used for both ranged and close-quarter combat. Experiment with these weapons to discover their strengths and weaknesses.

PAUSE MENU

Press the START button to pause the game. On the Pause Menu, press **↑** or **↓** to select one of the following options and press the **X** button to confirm:

Continue	Return to the game
Save Game	Save progress to Memory Stick Duo™
Load Game	Load previously saved progress from the Memory Stick Duo™
Restart Level	Start the current level from the beginning
Sound Settings	Increase or decrease the Sound FX volume, Speech volume or Music volume, toggle subtitles ON or OFF and alter the subtitle language. Press the Δ button to accept your changes or the ○ button to reset defaults
Control Options	Toggle the 'Invert Axis' function, used in target games, ON or OFF and select one of four different control configurations, labelled A to D
Quit	To quit the game and return to the Main Menu, select 'YES' when prompted

MULTIPLAYER GAMES

As much fun as it is spending all your time with the dead, the enchanted and the possessed, MEDIEVIL™: RESURRECTION also offers the opportunity to bring some of the magic of Gallowmere into the real world... take on other real-life people!

In Multiplayer mode, two players can compete via separate PSP™ systems by means of the Wireless (WLAN) function (Ad Hoc Mode).

After selecting Multiplayer, choose either Host Game or Search for Game to find a game that someone else is hosting. Make sure that the WLAN switch on your PSP™ system is ON before trying to begin mini games.

NOTE: See the Mini Games section of this manual for an explanation of each game.

SETTING UP MULTIPLAYER GAMES

Using the PSP™ system's Home Menu, all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either '1ch', '6ch' or '11ch' (i.e. all using the same setting).

HOST GAME

Press  or  to highlight the game you would like to host and press the  button to confirm. You will then be taken to the game screen, where you must wait for an opponent to join your game.

SEARCH FOR GAME

Select Search for Game to join an opponent's game. A list will be displayed indicating the host's name and the available game types; press  or  to select the game you wish to join and press the  button to confirm.

NOTE: The host's name is taken as the user 'nickname' associated with that particular PSP™ system. This is created and amended via the Home Menu.

MINI GAMES

Whilst the Arrow O' Fate and Vermin Control mini games are available when you play MEDIEVIL™: RESURRECTION for the very first time, others will only become accessible once you have visited Gallowmere Plains in the main game.

NOTE: Mini games can be accessed from both the Main Menu and the carnival in Gallowmere Plains. Prizes (such as cash and the carnival tokens) will not be available through playing mini games launched outside of Gallowmere Plains (i.e. via the Main Menu). To have the full list of mini games available via the Main Menu you must load a saved game file, saved after reaching Gallowmere Plains in the main game.

Push the analog stick  or  to select a mini game to play and press the  button to confirm.

With the exception of 'Weapon Master' each mini game consists of nine individual challenges and three increasingly difficult levels; complete all three challenges on any given level to access the next group of three. Complete all challenges within a game to earn a Carnival Token.

Weapon Master works in a different way. Find each featured weapon in the realm of Gallowmere to access the corresponding challenge.

On certain mini games you will be given a grading at the end of each challenge attempt. A gold grade will mean that the challenge has been completed, but a truly great performance will earn a magic grade resulting in a cash bonus.

PIT O' DEATH

Kill all enemies to successfully complete the challenge. Dan can use any of the weapons in his inventory and pick up health vials during the game. Just watch out for the pits!

GUARDIAN O' THE BELL

Protect the bell at all costs! Use any weapon in Dan's inventory to defend the bell and complete the challenge.

ARROW O' FATE

Shoot out the targets, but keep an eye on the time limit and make sure you don't waste all your ammo! Watch out for additional time and ammunition targets to help you through this game.

TREBUCHET O' TERROR

Hit as many targets as possible before they disappear. Press and hold the  button to fire further and achieve the required score within the time limit to complete the challenge.

SHEPHERD'S DELIGHT

Herd an entire flock of chickens or sheep from start pen to target pen within the set time to succeed at this challenge. The spear at the top of the screen points the way to the target pen; the arrows point out individual animals.

VERMIN CONTROL

A medieval game of splat the rat! Clean up the area by ridding it of its rodent inhabitants. Get the required number within the time limit to clear the challenge.

WHACK A ZAROK

Dummy Zaroks spring up through the holes in the floor. Pummel as many of them as possible before they disappear; get the required number within the time limit to complete the challenge.

WEAPON MASTER

Take on a horde of enemies with only a single weapon at your disposal. Kill them all before you die or your weapon runs out of ammunition to be victorious.

BONUS FEATURES

Rumour has it that a fabled sword (Woden's Brand) is held by the imps of Gallowmere Plains and can be obtained by anyone skilled enough to complete all of the mini games.

CHARACTERS

SIR DANIEL FORTESQUE

Dan was once a professional soldier, captain of the royal battalion thanks largely to his tall stories of slain dragons and daring rescues. Even so, his duties were mainly ceremonial and until that fateful day he'd never really fought in a proper battle... Still, history remembers him as a great hero, so he has a lot to live up to now he has returned from beyond the grave. In death, Dan has the chance to become the hero he never was in life. Frustratingly for Dan, his lower jaw is missing and he can't speak properly; to the bona fide heroes of Gallowmere, this makes him seem like even more of a halfwit than they remember.



AL-ZALAM

Al-Zalam was once a mighty genie, but a run-in with Zarok many, many years ago left him trapped inside Daniel Fortesque's empty skull! Now, all this fast talking, streetwise genie has are his memories and he likes to remind people of his halcyon days as often as possible. Understandably, Al-Zalam harbours an enormous grudge against Zarok – so he has at least one thing in common with Dan. Hopefully this shared purpose will turn their uneasy alliance into something of a friendship...



ZAROK

A creepy, bitter and twisted (yet strangely effeminate) soul who has vowed to destroy Gallowmere. Zarok is evil personified; a tough, dangerous yet charismatic adversary who has perfected the arts of black magic and necromancy. This ancient sorcerer has spent a century nursing his hatred of our very own Sir Daniel Fortesque.



FRANÇAIS

THE LEGEND OF SIR DANIEL FORTESQUE

Depuis des générations, l'on narre dans toutes les chaumières la légende de Sir Daniel Fortesque, le vaillant héros qui se sacrifia lors de la grande bataille de Potencie pour bouter hors du royaume l'infâme sorcier Zarok. Hum. En réalité, Dan n'avait rien du preux chevalier que l'on croit connaître... appelons un chat un chat : c'était le plus gros couard que la Terre ait jamais porté. Bien malgré lui, il fut contraint de rejoindre la bataille et tomba raide mort dès la première pluie de flèches. Un siècle plus tard, Zarok est de retour... le linceul de la nuit recouvre la Potencie... Ce scélérat de Zarok lève une armée de mort-vivants pour partir à la conquête du royaume ! Curieusement, au même moment, l'ami Dan ressuscite itou ! C'est pour lui une occasion unique de prouver sa véritable valeur... une seconde chance qu'il ne peut pas rater... Alors ?

Le Mal finira-t-il enfin par triompher du Bien ? (Il serait temps !) Dan aura-t-il enfin l'étoffe des héros, sera-t-il un héros très discret ou sombrera-t-il à nouveau sur les sentiers de la perdition ?

Et ce fameux Al Zalam ? Est-il réellement un puissant génie ou s'agit-il d'un énième arnaqueur qui squatte sans vergogne le crâne de Dan ? Autant de questions qui résonnent dans le gouffre abyssal des questions sans réponses.

L'heure est venue de refermer les livres de contes qui narrent les glorioles passées. L'heure est venue de sauver la Potencie !

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGER DES JEUX

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de jeu PSP™ inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, les icônes, ↑, ↓, ←, → etc. sont utilisés pour représenter à la fois les directions des touches directionnelles et celles du pad analogique, sauf indication contraire.

LANCEMENT

Le premier écran qui s'affiche lors du lancement est l'écran Choisir langue. Faites votre choix entre anglais, français, italien, allemand et espagnol et appuyez sur la touche X pour valider.

Une courte cinématique vous dévoile le monde de MEDIEVIL™: RESURRECTION. Appuyez sur la touche Δ si vous souhaitez passer cette séquence d'introduction et passer directement au menu principal.

REMARQUE : pour reprendre une partie sauvegardée, insérez un Memory Stick Duo™ contenant vos données sauvegardées dans votre système PSP™ avant de lancer le jeu.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Utilisez ↑ ou ↓ pour parcourir les options des menus et appuyez sur la touche X pour valider. Vous pouvez également appuyer sur la touche Δ pour annuler ou revenir à l'écran précédent.

MENU PRINCIPAL

Nouvelle partie

Charger partie

Multijoueur

Mini-jeu

Options commandes

Options sonores

Commencez une nouvelle partie

Chargez des données sauvegardées sur un Memory Stick Duo™

Jouez à des parties multijoueur par le biais d'une connexion Wireless

Essayez certains des passe-temps les plus courus de Potencie

Veuillez vous reporter à la section Menu Pause de ce manuel

Veuillez vous reporter à la section Menu Pause de ce manuel

CONTROLS



Pad analogique

Touche ×

Touche × (maintenir enfoncée puis relâcher)

Touche □

se déplacer

attaque rapide / action selon le contexte

attaque spéciale

attaque lente

Touche  (maintenir enfoncée puis relâcher)	attaque spéciale
Touche 	foncer (manœuvre de combat avec un bouclier)
Touche 	sauter
Touche 	marcher (se protéger si vous utilisez un bouclier)
Touche  (appuyer)	recentrer la caméra derrière Dan
Touche  (maintenir enfoncée)	mode verrouillé
Touche SELECT	inventaire
Touche START	menu Pause

COMMANDES DU MODE VERROUILLÉ

Maintenez la touche  enfoncée pour placer la caméra derrière Dan. Il regardera alors vers l'avant, ce qui est particulièrement utile face à des ennemis ou des obstacles.

Pad analogique 	Pas sur la gauche
Pad analogique 	Pas sur la droite
Pad analogique 	Avancer
Pad analogique 	Reculer
Touche 	Sauter

ÉCRAN DE JEU



1. Jauge de santé
2. Flacons de santé (une fois récupérés)
3. Calice et pourcentage de progression (si vous n'avez pas récupéré le calice, cet icône sera transparent)
4. Trésor
5. Arme actuelle et son état
6. Bouclier actuel et son état
7. Farfadets de visée

LE JEU

NIVEAUX D'ÉNERGIE ET FLACONS DE SANTÉ

Sur la gauche de l'écran de jeu s'affiche une jauge verte qui représente l'énergie de Dan. Lorsque cette jauge se vide entièrement, Dan meurt... une fois de plus. Pensez à chercher les flacons et fioles de santé qui régénèrent la 'santé' de Dan, bien que celui-ci ait toujours l'air d'être mort depuis une centaine d'années. Vous pouvez remplir la jauge d'énergie de Dan et tous vos flacons vides aux 'fontaines de santé' que vous rencontrerez au cours de votre périple.

N'oubliez pas que ces fontaines ne peuvent fournir qu'une quantité limitée d'énergie vitale... faites-en donc bon usage. Les flacons de santés sont utilisés pour régénérer l'énergie de Dan lorsque la jauge correspondante se vide entièrement.

THE CHALICE

Dans sa quête, Dan doit avant tout faire amende honorable pour sa lâcheté passée et prouver qu'il est véritablement un héros. À ces fins, les guerriers légendaires de Potencie ont élaboré une série d'épreuves qu'il devra surmonter pour mériter leur respect.

Un calice doré se cache dans de nombreux niveaux. Dan doit commencer par trouver ce calice puis l'utiliser pour sauver et conserver le plus possible d'âmes perdues dérobées par Zarok et utilisées pour animer les infâmes sbires du sorcier malveillant. Chaque fois qu'un ennemi est vaincu, son âme est ajoutée au calice qui, une fois rempli, permet à Dan d'accéder au Panthéon des Héros à la fin du niveau.

LE PANTHÉON DES HÉROS

Le Panthéon des Héros est la dernière demeure des plus vaillants champions de toute l'Histoire, un lieu où leurs âmes exaltées passent l'éternité à se souvenir de leurs plus brillantes victoires. N'ayant jamais été un héros dans son bon droit, Dan doit mériter le droit de déambuler dans ces couloirs consacrés en relevant des défis de calice. Chaque fois que les portes du Panthéon s'ouvrent à lui, Dan se retrouve face à l'un des véritables héros de Potencie, qui lui viendront généralement en aide, par noblesse d'âme ou par pitié.

TRÉSOR

Vous trouverez des pièces d'or dans chaque recoin de Potencie. Tâchez d'en récupérer le plus possible car vous pourrez les utiliser pour acheter du matériel qui devrait vous permettre de faire progresser Dan dans sa quête.

GARGUILLES

Les spéculateurs peu recommandables de Potencie... Assénez un bon coup à ces gargouilles pour leur faire savoir que vous voulez faire affaire. Lorsque le jeu vous y invite, sélectionnez 'Matériel' pour acheter des munitions ou de la santé ou 'Services' pour faire réparer les boucliers de Dan.

CARTE DE POTENCIE



Lorsque vous quittez l'un des lieux spécifiques du jeu, l'écran de la carte s'affiche. Le crâne de Dan vous indique votre position actuelle. Utilisez le pad analogique pour sélectionner un lieu dans la liste des destinations disponibles et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. L'écran de la carte vous renseigne également sur l'état de chaque calice dans le jeu. Un icône de calice 'plein' s'affiche à côté des niveaux dans lesquels les calices ont été récupérés. Vous pouvez sauvegarder votre progression sur un Memory Stick Duo™ en appuyant sur la touche **□** dans l'écran de la carte.

INVENTAIRE

Appuyez sur la touche **SELECT** pour ouvrir l'inventaire de Dan et choisir quelles armes et objets vous souhaitez utiliser. Utilisez **↑** ou **↓** pour faire votre choix entre 'Armes de mêlée', 'Armes à distance', 'Artefacts' ou 'Clés' et orientez le pad analogique à **←** ou **→** pour parcourir les objets. Appuyez sur la touche **X** pour sélectionner un objet ou sur la touche **△** pour revenir au jeu sans rien changer.

REMARQUE : si un objet ne peut pas être utilisé à l'endroit où se trouve Dan, le jeu reste sur l'écran de l'inventaire lorsque cet objet est sélectionné.

RUNES

Les runes recèlent la forme de magie la plus ancestrale. Elles étaient utilisées il y a bien longtemps par les anciens pour ouvrir portes et portails. On trouve encore certaines de ces runes de nos jours. Vous devrez trouver la rune correspondante à chaque serrure. Une fois la bonne rune en votre possession, placez-la dans la serrure qui ressemble à une main demandant la charité.

REMARQUE : lorsque vous êtes dans la crypte de Dan, pensez à consulter les modes d'emploi et autres guides qui traînent çà et là. Nombre de ces ouvrages sont mis à jour à mesure que vous progressez et que vous récupérez des objets, sans compter qu'il n'y a pas de mal à faire un petit tour chez soi de temps en temps. Pensez également à rester à l'affût d'autres livres au cours de votre périple à travers la Potencie car ceux-ci peuvent contenir des informations très utiles pour tirer Dan d'un mauvais pas.

COMBAT

Dan n'a pas trente-six solutions pour faire taire les ricanements des véritables héros de la Potencie : il doit prouver qu'il est capable de prouesses et de remporter la victoire sur le champ de bataille.

Certes, l'on pourrait croire qu'après près d'un siècle de décès, Dan serait ankylosé et décrépît. Mais rien n'est moins vrai car sans muscles à froisser ni ligaments à étirer, il est bien plus agile qu'auparavant et capable d'exécuter de nombreuses attaques différentes.

REMARQUE : pensez à feuilleter les modes d'emploi dans la crypte de Dan. Ceux-ci vous aideront à apprendre à utiliser de nombreuses attaques et armes de la façon la plus efficace possible.

ARMES DE MÊLÉE

ATTAQUE RAPIDE

Appuyez sur la touche **X** pour asséner une attaque rapide. Cette action est souvent nécessaire lorsque des hordes d'ennemis s'en prennent à Dan mais reste une attaque relativement faible qui n'inflige que peu de dégâts.

ATTAQUE LENTE

Appuyez sur la touche  pour effectuer une attaque plus lente mais bien plus efficace. Concentrez-vous sur votre timing pour réussir à asséner le coup avant qu'un ennemi ne parvienne à vous toucher.

COMBOS

Outre les attaques rapides et lentes classiques, chaque arme dispose d'une panoplie d'attaques plus sophistiquées. Vous pouvez apprendre à les utiliser en lisant les modes d'emploi correspondants que vous trouverez dans la crypte de Dan.

ATTAQUES SURPUISSANTES

Maintenez l'une des touches d'attaque enfoncée pour augmenter la puissance de frappe de nombreuses armes. Ces actions permettent à Dan d'exécuter des attaques encore plus dévastatrices.

ARMES À DISTANCE

Lorsque vous utilisez une arme à distance, un arc par exemple, de minuscules farfadets verts apparaissent pour aider Dan à atteindre ses cibles. Ces petites bestioles volent devant lui à la recherche d'adversaires et laissent derrière elles une traînée verte. Si un ennemi approche à portée de tir, l'excitation les fait virer au rouge.

REMARQUE : certaines armes, comme la lance, peuvent être utilisées à la fois pour le combat au corps à corps et le combat à distance. Essayez-les pour découvrir leurs forces et leurs faiblesses.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START pour mettre le jeu en pause. Dans le menu Pause, utilisez  ou  pour sélectionner l'une des options suivantes et appuyez sur la touche  pour confirmer :

Continuer

reprenez la partie en cours

Sauvegarder

sauvegardez votre progression sur un Memory Stick Duo™

Charger partie

chargez votre progression sauvegardée à partir d'un Memory Stick Duo™

Recommencer niveau

recommencez le niveau actuel depuis le début

Options sonores	augmentez ou diminuez le volume des Effets sonores, des voix ou de la Musique, décidez de jouer AVEC ou SANS les sous-titres et modifiez la langue des sous-titres. Appuyez sur la touche Δ pour valider vos changements ou sur la touche ○ pour rétablir les paramètres par défaut
Options commandes	activez (AVEC) ou désactivez (SANS) l'option 'Inverser axe' utilisée dans les jeux de tir et faites votre choix parmi quatre configurations de commandes, nommées A à D
Quitter	lorsque le message s'affiche, sélectionnez 'OUI' pour quitter le jeu et revenir au menu principal

PARTIES MULTIJOUEUR

Bien que les morts, âmes possédées et autres êtres enchantés soient sans conteste des compagnons de jeu des plus agréables, MEDIEVIL™: RESURRECTION vous propose également de transposer la magie de la Potencie dans le monde réel... d'affronter des joueurs en chair et en os, bien vivants !

En mode Multijoueur, deux joueurs peuvent s'affronter sur des PSP™ distinctes par le biais de la fonction Wireless (WLAN) (mode Ad Hoc).

Pour cela, sélectionnez Multijoueur, puis soit Héberger partie, soit Rechercher partie pour trouver une partie créée par quelqu'un d'autre. Assurez-vous que l'interrupteur WLAN de votre PSP™ est bien sur ON avant de lancer des mini-jeux.

REMARQUE : reportez-vous à la section Mini-jeux de ce manuel pour de plus amples informations sur chaque jeu.

INSTALLATION POUR LES PARTIES MULTIJOUEUR

Dans le Menu d'accueil de la PSP™, tous les joueurs doivent sélectionner 'Paramètres', puis 'Paramètres réseau', et régler le 'mode Ad Hoc' sur 'Automatique'. Si le paramètre 'Automatique' ne permet pas à tout le monde de se connecter, les joueurs doivent alors sélectionner 'ch1', 'ch6' ou 'ch11' (c'est à dire le même paramètre pour tous).

HÉBERGER PARTIE

Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le type de partie que vous souhaitez héberger et appuyez sur la touche X pour confirmer. L'écran de jeu s'affiche alors, où vous devez attendre qu'un adversaire vienne rejoindre votre partie.

RECHERCHER PARTIE

Sélectionnez Rechercher partie pour rejoindre une partie créée par un adversaire. Une liste récapitule le nom de l'hôte et les types de partie disponibles. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la partie que vous souhaitez rejoindre et appuyez sur la touche X pour confirmer.

REMARQUE : le nom de l'hôte correspond au 'pseudo' de l'utilisateur associé à sa PSP™. Vous pouvez le créer et le modifier dans le Menu d'accueil.

MINI-JEUX

Contrairement aux mini-jeux La flèche du destin et Contrôle de vermine qui sont disponibles la première fois que vous jouez à MEDIEVIL™: RESURRECTION, les autres mini-jeux ne sont accessibles que lorsque vous avez visité les Plaines de Potencie dans le mode principal.

REMARQUE : vous pouvez accéder aux mini-jeux à partir du menu principal et de la foire des Plaines de Potencie. Vous ne pouvez pas obtenir de récompenses (de l'argent ou des tickets de foire) en jouant aux mini-jeux si vous passez par le menu principal et non par les Plaines de Potencie.

Pour obtenir la liste complète de tous les mini-jeux dans le menu principal, vous devez charger une sauvegarde effectuée après avoir atteint les Plaines de Potencie dans le mode principal.

Orientez le pad analogique vers ↑ ou ↓ pour sélectionner un mini-jeu et appuyez sur la touche X pour confirmer.

À l'exception de 'Maître d'armes', tous les mini-jeux comportent neuf défis et trois niveaux de difficulté croissante. Terminez les trois défis d'un niveau de difficulté pour accéder aux trois suivants. Remportez tous les défis d'un mini-jeu pour obtenir un ticket.

Le mini-jeu 'Maître d'armes' ne suit pas les mêmes règles. Vous devez trouver chacune

des armes requises dans le Royaume de Potencie pour accéder au défi correspondant. Dans certains mini-jeux, vous obtenez une note à la fin de chaque défi relevé. Une note or signifie que vous avez remporté le défi, mais excellez dans cette épreuve, et vous obtiendrez une note magique qui se traduira par une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes.

LA FOSSE DE LA MORT

Tuez tous les ennemis pour venir à bout de ce défi. Dan peut utiliser toutes les armes de son inventaire et récupérer des fioles de santé. Mais attention aux fosses !

LE GARDIEN DE LA CLOCHE

Protégez la cloche à tout prix ! Utilisez n'importe quelle arme de l'inventaire de Dan pour défendre la cloche et venir à bout de ce défi.

LA FLÈCHE DU DESTIN

Tirez sur les cibles mais gardez un œil sur le temps qui s'égraine inexorablement et pensez à ne pas gâcher toutes vos munitions !
Tâchez également de repérer des cibles permettant d'obtenir du temps et des munitions supplémentaires pour vous aider à terminer ce jeu.

LE TRÉBUCHET DE TERREUR

Touchez autant de cibles que possible avant qu'elles ne disparaissent. Maintenez la touche **X** enfoncée pour tirer plus loin et atteindre le score requis dans la limite du temps imparti.

LE DÉLICE DU BERGER

Menez les poulets ou les moutons de l'enclos de départ jusqu'à l'enclos d'arrivée dans la limite du temps imparti. La lance en haut de l'écran vous indique dans quelle direction se trouve l'enclos d'arrivée et les flèches désignent les différents animaux.

CONTRÔLE DE VERMINE

Une version moyenâgeuse de la dératisation ! Assainissez les lieux en éliminant toute la vermine. Atteignez le nombre requis dans la limite du temps imparti pour venir à bout de ce défi.

LE COGNE-ZAROK

Des reproductions de Zarok surgissent de trous dans le sol. Cognez-en autant que possible dans la limite du temps imparti pour venir à bout de ce défi.

MAÎTRE D'ARMES

Affrontez une horde d'ennemis avec une seule arme à votre disposition. Pour remporter la victoire, tuez-les tous avant de connaître vous aussi cette fin funeste ou de tomber à court de munition.

CARACTÉRISTIQUES BONUS

À en croire la rumeur, une épée de légende (l'épée de Woden) serait entre les mains des lutins des Plaines de Potencie et à la portée de toute personne assez douée pour terminer tous les mini-jeux.

PERSONNAGES

DANIEL FORTESQUE

Fut un temps, Dan était un soldat de métier, promu au grade de capitaine de bataillon royal en grande partie pour ses récits fantaisistes de dragons passés au fil de sa lame et autres sauvetages téméraires. Quoi qu'il en soit, ses fonctions se bornaient à des activités peu périlleuses et Dan n'avait encore jamais vu de champ de bataille jusqu'au jour tragique où il perdit la vie... Malgré cela, il est entré dans l'Histoire comme un grand héros et doit donc se montrer à la hauteur de sa réputation au moment où il revient d'entre les trépassés. Dans la mort, Dan se voit offrir l'occasion de devenir le héros qu'il n'a pas su être de son vivant.

Malheureusement pour Dan, sa mâchoire inférieure lui fait défaut, ce qui l'empêche d'articuler correctement. Ce léger handicap ne fait que conforter les véritables héros de Potencie dans leur idée que Dan est encore plus obtus que dans leurs souvenirs.



AL ZALAM

Al Zalam était jadis un puissant génie qui croisa malheureusement la route de Zarok, il y a bien des années, pour se retrouver piégé dans le crâne désespérément vide de Daniel Fortesque ! Ce génie dégourdi et bavard n'a plus que ses souvenirs pour pleurer et aime rappeler ses jours de gloire à qui veut (ou non) l'entendre aussi souvent que possible. On peut donc aisément comprendre qu'Al Zalam ait une dent contre Zarok, ce qui lui fait au moins un point commun avec Dan. Et c'est peut-être pour cette raison que leur alliance improbable pourrait se transformer en amitié...



ZAROK

Une âme sombre, amère et torturée (et, pour tout dire, assez maniérée) qui a fait le serment de détruire la Potencie. Zarok est le Mal incarné. Un adversaire aussi dangereux que charismatique, versé dans les arts de la magie noire et de la nécromancie. Ce redoutable sorcier a passé un siècle à ruminer, ruminer, ruminer sa vengeance envers notre preux Daniel Fortesque...



ITALIANO

LA LEGGENDA DI SIR DANIEL FORTESQUE

Per generazioni, ai bambini è stata raccontata la storia di Sir Daniel Fortesque, l'eroe che morì coraggiosamente nella battaglia di Gallowmere per salvare la terra dal malvagio mago Zarok. A dir la verità, Dan era in realtà un codardo, costretto a combattere e caduto all'arrivo del primo nugolo di frecce.

Cent'anni dopo Zarok è ritornato, per trasformare il giorno in notte e scagliare un'armata di non-morti alla conquista della terra. Anche Dan, però, è stato resuscitato e ora ha una seconda possibilità...

Il male otterrà la vittoria finale sul bene?

Questa volta, Dan dimostrerà di essere un eroe o si comporterà da vero codardo?

Riuscirà mai a guadagnare il rispetto dei veri eroi di Gallowmere?

E Al-Zalam è davvero un potente genio o è solo uno scroccone che bivaacca nella testa di Dan?

È tempo che il passato sia relegato ai libri di storia una volta per tutte. Le risposte si trovano solo nel futuro...

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE (WLAN)

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, , , ,  ecc. sono utilizzati per indicare sia la direzione dei tasti direzionali sia quella del pad analogico, salvo istruzioni diverse.

COME INIZIARE

La prima schermata visualizzata all'avvio è quella di selezione della lingua. Scegli tra inglese, francese, italiano, tedesco o spagnolo e premi il tasto  per confermare.

Poi, una breve sequenza animata t'introdurrà nel mondo di MEDIEVIL™:

RESURRECTION. Premi il tasto  per saltare la sequenza introduttiva e accedere al menu principale.

NOTA: per continuare una partita salvata in precedenza, inserisci un Memory Stick Duo™ contenente i dati della tua partita salvata nella console PSP™ prima di iniziare a giocare.

NAVIGAZIONE TRA LE SCHERMATE DEI MENU

Premi  ou  per scorrere le opzioni del menu e premi il tasto  per confermare le selezioni. Oppure, premi il tasto  per annullare o tornare alla schermata precedente.

MENU PRINCIPALE

Nuova partita

Carica partita

Multigiocatore

Minigioco

Opzioni dei comandi

Impostazioni audio

Inizia una nuova partita

Carica i dati della partita precedentemente salvati su Memory Stick Duo™

Gioca partite multigiocatore tramite connessione Wireless

Prova alcuni dei migliori passatempi di Gallowmere

Vedi la sezione Menu pausa di questo manuale

Vedi la sezione Menu pausa di questo manuale

COMANDI



Pad analogico

Tasto ×

Tasto × (premuto a lungo poi rilasciato)

Tasto □

Tasto □ (premuto a lungo poi rilasciato)

Tasto Δ

Muovi

Attacco rapido / Azione contestuale

Attacco speciale

Attacco lento

Attacco speciale

Scatto audace (manovra di combattimento con lo scudo attivo)

Tasto 	Salta
Tasto 	Cammina (con lo scudo se è attivo)
Tasto  (premuto)	Ri-centra la telecamera dietro Dan
Tasto  (tenuto premuto)	Modalità trattenuta
Tasto SELECT	Inventario
Tasto START	Menu pausa

COMANDI MODALITÀ TRATTENUTA

Tieni premuto il tasto  per posizionare la telecamera dietro Dan. Dan continuerà a guardare sempre in avanti, in modo da rendere più facile il confronto con nemici od ostacoli particolari.

Pad analogico 	Scarta a sinistra
Pad analogico 	Scarta a destra
Pad analogico 	Avanza
Pad analogico 	Arretra
Tasto 	Salta

LA SCHERMATA DI GIOCO



1. Indicatore di salute
2. Bottiglie di guarigione (se raccolte)
3. Il calice e la percentuale completata (se il calice non è stato raccolto, questa icona è trasparente)
4. Tesoro
5. Arma corrente e stato dell'arma
6. Scudo corrente e stato dello scudo
7. Spiritelli puntatori

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

LIVELLI DI ENERGIA E BOTTIGLIE DI GUARIGIONE

A sinistra della schermata di gioco vedrai una barra verde che funge da indicatore dell'energia di Dan. Se questo indicatore si svuota, Dan muore. Un'altra volta. Tieni gli occhi aperti per cercare fiale e bottiglie verdi, che ripristineranno la salute di Dan, anche se avrà sempre l'aspetto di uno che è morto da cent'anni. Potrai riempire la barra di energia e le bottiglie vuote alle fontane di salute che potresti incontrare sul tuo cammino. Ricordati che ogni fontana contiene solo una quantità limitata di energia vitale, perciò usala con saggezza. Le bottiglie di guarigione si usano per riempire l'indicatore di energia quando raggiunge lo zero.

IL CALICE

Una parte importante della missione di Dan è fare ammenda per il suo passato da codardo e dimostrarsi un vero eroe. I leggendari guerrieri di Gallowmere hanno preparato alcune sfide che deve superare per guadagnarsi il loro rispetto. In molti dei livelli di gioco è nascosto un calice dorato. In questi livelli, Dan deve prima trovare il calice, poi usarlo per salvare e raccogliere quante più anime possibile tra quelle che Zarok ha rubato e usa per nutrire i suoi ignobili seguaci. Ogni volta che un nemico sarà ucciso, la sua anima sarà raccolta nel calice e quando questo sarà pieno Dan potrà accedere alla Sala degli Eroi alla fine del livello.

SALA DEGLI EROI

La Sala degli Eroi è il luogo in cui riposano i più valorosi eroi della storia e dove le loro anime esultanti trascorrono l'eternità a raccontarsi le loro più grandi vittorie. Dal momento che Sir Dan non era un vero eroe, dovrà guadagnarsi il diritto a calpestare questi sacri luoghi affrontando le sfide del calice. Ogni volta che visiterà la sala, Dan incontrerà uno dei veri eroi di Gallowmere, che, per cortesia o pietà, di solito lo aiuterà.

TESORO

Le monete d'oro si trovano sparse per tutta Gallowmere. Cerca di accumulare il tesoro più grande possibile, che potrai utilizzare per acquistare elementi utili per la missione di Dan.

MERCANTI GARGOYLE

Gli scaltri affaristi di Gallowmere pagano a questi gargoyle un tributo affinché li informino quando sei alla ricerca di affari. Quando ti verrà richiesto, scegli Scorte per acquistare munizioni o salute o Servizi per riparare gli scudi di Dan.

MAPPA DI GALLOWMERE



Quando abbandoni un luogo specifico, appare la schermata della mappa. Il teschio di Dan indica la tua posizione; usa il pad analogico per evidenziare il posto che vuoi visitare tra quelli disponibili e premi il tasto **X** per confermare.

La schermata della mappa indica inoltre lo stato di ciascun calice della partita; i livelli in cui il calice è stato raccolto hanno accanto un'icona solida del calice. Puoi salvare i tuoi avanzamenti su Memory Stick Duo™ premendo il tasto **□** quando ti trovi sulla schermata della mappa.

INVENTARIO

Premi il tasto **SELECT** per accedere all'inventario di Dan e scegliere le armi e gli oggetti da utilizzare. Premi **↑** o **↓** per evidenziare Armi da mischia, Armi da lancio, Manufatti o Chiavi e spingi il pad analogico a sinistra **←** o **→** destra **X** per scorrere gli elementi. Premi **△** per tornare al gioco senza effettuare alcuna azione.

NOTA: se un oggetto non può essere utilizzato nella posizione corrente di Dan, quando lo selezioni il gioco rimane nella schermata dell'inventario.

PIETRE RUNICHE

Le pietre runiche contengono la più antica forma di energia magica e un tempo venivano utilizzate per aprire porte e passaggi. Queste pietre sono reperibili ancora oggi. Per ogni serratura, da qualche parte c'è una pietra runica; quando trovi quella giusta mettila nella serratura, che ha l'aspetto di una mano tesa.

NOTA: quando ti troverai nella cripta di Dan, assicurati di esaminare i manuali e le guide sparsi per le pareti della stanza. Molti di questi libri vengono aggiornati man mano che l'avventura viene completata e che vengono raccolti gli oggetti, perciò fare un salto a casa ogni tanto potrebbe essere una buona idea. Inoltre, durante i tuoi spostamenti a Gallowmere, cerca di trovare altri libri: potrebbero contenere informazioni utili per tirare Dan fuori dai guai.

COMBATTIMENTO

C'è un solo modo in cui Dan potrà mettere per sempre a tacere lo schemo dei veri eroi di Gallowmere: dovrà dimostrare il suo valore e ottenere il successo in battaglia. Ora, potresti pensare che, dopo aver passato tanto tempo nel rigore della morte, Dan si senta piuttosto indolenzito e fuori forma. Tuttavia, senza muscoli da tendere e legamenti da slogare, in effetti è più agile che mai e in grado di sferrare un'ampia varietà di mosse d'attacco.

NOTA: ricordati di dare un'occhiata ai manuali nella cripta di Dan; ti aiuteranno ad apprendere come lanciare una serie di attacchi e come usare diverse armi nel modo più efficace.

ARMI DA MISCHIA

ATTACCO RAPIDO

Premi il tasto **X** per eseguire un attacco rapido. È spesso necessario quando Dan viene assalito da un'orda di nemici ma è relativamente inefficace e non infligge il massimo danno.

ATTACCO LENTO

Premi il tasto **□** per eseguire un attacco più lento ma più dannoso; fai pratica per assicurarti di portare a segno i tuoi attacchi prima che un nemico possa sferrare un colpo.

COMBOS

Oltre agli attacchi di base rapidi e lenti, ogni arma ha una sofisticata gamma di attacchi avanzati. Potrai apprendere come usare questi attacchi avanzati leggendo il manuale della rispettiva arma, che si trova nella cripta di Dan.

ATTACCHI POTENZIATI

Se terrai premuto uno dei pulsanti d'attacco per un certo tempo, le armi acquisteranno potenza supplementare, che consentirà a Dan di compiere attacchi dagli effetti più devastanti.

ARMI DA LANCIO

Se disponi di un'arma da lancio come un arco, appare una famiglia di spiritelli verdi per aiutare Dan a colpire con successo i suoi bersagli. Gli spiritelli volano davanti a Dan lasciando una scia verde mentre cercano gli avversari; quando un nemico si presenta a portata di tiro, diventano rossi.

NOTA: alcune armi, come la lancia, sono utilizzabili sia per il combattimento a distanza che per il combattimento corpo a corpo. Sperimenta queste armi per scoprirne i vantaggi e i punti deboli.

MENU PAUSA

Premi il tasto **START** per mettere il gioco in pausa. Nel menu pausa, premi **↑** o **↓** per selezionare una delle seguenti opzioni e premi il tasto **X** per confermare:

Continua	Ritorna al gioco
Salva partita	Salva l'avanzamento su Memory Stick Duo™
Carica partita	Carica l'avanzamento salvato in precedenza dal Memory Stick Duo™
Ricomincia il livello	Avvia il livello corrente dall'inizio
Impostazioni audio	Aumenta o diminuisce il Volume effetti audio, il Volume parlato o il Volume musica, attiva/disattiva i sottotitoli (Sì o NO) e modifica la lingua dei sottotitoli. Premi il tasto Δ per accettare le modifiche effettuate o il tasto ○ per ripristinare i valori predefiniti.

Opzioni dei comandi

Attiva/disattiva la funzione Inverti gli assi, utilizzata nei giochi a bersagli (SÌ o NO) e seleziona una delle quattro configurazioni dei comandi, indicate con le lettere da A a D

Esci

Per uscire dal gioco e tornare al menu principale, seleziona SÌ quando ti viene richiesto

PARTITE MULTIGIOCATORE

Oltre alla divertente compagnia di defunti, stregati e posseduti, MEDIEVIL™: RESURRECTION offre la possibilità di portare un po' della magia di Gallowmere nel mondo reale... sfidando altre persone vive!

In modalità Multigiocatore, due giocatori possono affrontarsi con due diverse console PSP™ attraverso la funzione Wireless (WLAN) (modalità Ad Hoc).

Dopo aver selezionato Multigiocatore, scegli tra Ospita partita o Cerca una partita per trovare una partita ospitata da qualcun altro. Prima di iniziare i minigiochi, assicurati che l'interruttore WLAN della tua console PSP™ sia in posizione ON.

NOTA: per le spiegazioni relative ai singoli giochi, vedi la sezione Minigiochi di questo manuale.

CONFIGURAZIONE DELLE PARTITE MULTIGIOCATORE

Utilizzando il menu Home della console PSP™, tutti i giocatori dovranno selezionare Impostazioni, Impostazioni di rete e impostare Modalità ad hoc su Automatico. Se questa impostazione non consente di stabilire una connessione, tutti i giocatori dovranno selezionare 1ch, 6ch o 11ch (ovvero dovranno usare tutti la stessa impostazione).

OSPITA PARTITA

Premi  o  per evidenziare la partita che vuoi ospitare e premi il tasto  per confermare. Sarai condotto alla schermata di gioco, dove dovrai attendere che un avversario si unisca alla tua partita.

CERCA UNA PARTITA

Seleziona Cerca una partita per unirti alla partita di un avversario. Apparirà un elenco che indicherà il nome dell'host e i tipi di partite disponibili; premi  o  per selezionare la partita alla quale vuoi unirti e conferma premendo il tasto .

NOTA: per nome dell'host s'intende il nickname dell'utente associato a quella specifica console PSP™. Viene creato e modificato tramite il menu Home.

MINIGIOCHI

Mentre i minigiochi Freccia del fato e Disinfestazione sono disponibili anche quando giochi a MEDIEVIL™: RESURRECTION per la prima volta, altri saranno accessibili solo dopo aver visitato le Pianure di Gallowmere nella modalità di gioco principale.

NOTA: i minigiochi sono accessibili sia dal menu principale sia dal luna park delle Pianure di Gallowmere. I premi (come contanti o gettoni per il luna park) non saranno disponibili giocando a minigiochi lanciati all'esterno delle Pianure di Gallowmere (ovvero dal menu principale). Per avere l'elenco completo dei minigiochi disponibili tramite il menu principale, dovrai caricare il file di una partita salvata dopo aver raggiunto le Pianure di Gallowmere nella modalità di gioco principale. Spingi il pad analogico in alto  o in basso  per selezionare un minigioco da giocare e premi il tasto  per confermare.

Con l'eccezione di Maestro d'Armi, ogni minigioco consiste di nove sfide individuali e tre livelli di difficoltà crescente; completa le tre sfide di uno dei livelli per accedere al successivo gruppo di tre. Completa tutte le sfide di una partita per guadagnare un gettone per il luna park.

Maestro d'Armi funziona in un modo differente. Trova ogni arma disponibile nel regno di Gallowmere per accedere alla sfida corrispondente.

In alcuni minigiochi, al termine di ogni tentativo di sfida ti verrà attribuito un livello. Un livello d'oro indica che la sfida è stata portata a termine ma una performance veramente straordinaria ti permetterà di guadagnare un livello magico che ti assicurerà un bonus in denaro.

FOSSA DELLA MORTE

Uccidi tutti i nemici per completare con successo la sfida. Dan potrà usare qualsiasi arma presente nell'inventario e usare le fiale di guarigione nel corso della partita. Stai solo attento alle fosse!

GUARDIANO DELLA CAMPANA

Proteggi a tutti i costi la campana! Usa qualsiasi arma presente nell'inventario di Dan per proteggere la campana e portare a termine la sfida.

FRECCIA DEL FATO

Tira ai bersagli ma tieni d'occhio il limite di tempo e stai attento a non sprecare tutte le munizioni! Cerca i bersagli con munizioni e tempo supplementare, che ti saranno d'aiuto in questo gioco.

TRABOCCO DEL TERRORE

Colpisci più bersagli che puoi prima che scompaiano. Premi e tieni premuto il tasto X per tirare più lontano e raggiungi il punteggio necessario entro il limite di tempo per completare la sfida.

DELIZIA DEL PASTORE

Porta un gregge di pecore o un gruppo di galline dal recinto di partenza fino a quello di destinazione entro il tempo stabilito per riuscire in questa sfida. La lancia alla sommità dello schermo mostra la direzione in cui si trova il recinto di destinazione, le frecce indicano i singoli animali.

DISINFESTAZIONE

Un gioco medievale di caccia al topo! Ripulisci l'area facendo piazza pulita dei roditori che ci vivono. Raggiungi il numero necessario entro il limite di tempo per riuscire nella sfida.

SCHIACCIA-ZAROK

Finti Zarok spuntano dai buchi nel pavimento. Colpiscine il più possibile prima che scompaiano; raggiungi il numero necessario entro il limite di tempo per portare a termine la sfida.

MAESTRO D'ARMI

Affronta un'orda di nemici avendo a disposizione soltanto un'arma. Uccidili prima di morire o prima di esaurire le munizioni per conquistare la vittoria.

CARATTERISTICHE BONUS

Corre voce che una spada fantastica (la Spada di Woden) sia nelle mani dei folletti delle Pianure di Gallowmere e possa essere conquistata da chiunque sia sufficientemente abile da portare a termine tutti i minigiochi.

PERSONAGGI

SIR DANIEL FORTESQUE

Una volta Dan era un soldato professionista, capitano del battaglione reale grazie soprattutto alle frottole che raccontava su draghi uccisi e soccorsi audaci. In ogni caso, i suoi compiti erano di natura cerimoniale e fino al fatidico giorno Dan non aveva mai combattuto in una vera battaglia... Eppure, la storia lo ricorda come un grande eroe, perciò deve essere all'altezza della sua fama ora che è tornato dall'oltretomba. Da morto, Dan ha l'opportunità di diventare l'eroe che da vivo non è mai stato. Sfortunatamente per lui, la sua mascella inferiore è andata perduta e questo gli impedisce di parlare chiaramente; agli occhi dei veri eroi di Gallowmere, questo lo rende ancora più stupido di quanto ricordino.



AL-ZALAM

Una volta Al-Zalam era un potente genio ma a causa di un litigio avuto con Zarok molti, molti anni fa è rimasto relegato nel teschio vuoto di Daniel Fortesque! Ora, tutto ciò che rimane a questo genio loquace e smaliziato sono le sue memorie e gli piace ricordare alla gente i suoi bei tempi andati il più spesso possibile.

Comprensibilmente, Al-Zalam nutre un profondo rancore nei confronti di Zarok, perciò ha almeno una cosa in comune con Dan. Speriamo che questo intento comune trasformi la loro difficile alleanza in una specie di amicizia...



ZAROK

Anima infida, biliosa e contorta (anche se stranamente effeminata) votata alla distruzione di Gallowmere.

Zarok è il male personificato; un avversario difficile, pericoloso ma carismatico che ha perfezionato le arti della magia nera e delle negromanzia. Questo mago multidentenario ha trascorso un secolo a covare l'odio per il nostro Sir Daniel Fortesque.



DEUTSCH

DIE LEGENDE DES SIR DANIEL FORTESQUE

Seit Generationen lauschen Kinder der Geschichte des Sir Daniel Fortesque, des Helden, der in der Schlacht von Gallowmere tapfer sein Leben ließ, als er das Land vor dem bösen Zauberer Zarok rettete. In Wahrheit war Dan jedoch ein Feigling, der unfreiwillig in den Kampf hineingezogen und bereits vom ersten Pfeilhagel niedergestreckt wurde. Inzwischen sind hundert Jahre vergangen und Zarok ist zurückgekehrt. Er hat eine Armee von Untoten um sich geschart, um das Land zu erobern und den Tag zur Nacht zu machen. Doch auch Dan wurde wieder erweckt und bekommt nun seine zweite Chance... Wird das Böse letztendlich doch über das Gute triumphieren? Wird sich Dan diesmal als Held beweisen oder als völliger Feigling? Kann er sich je den Respekt der wahren Helden Gallowmeres verdienen? Und ist Al-Zalam wirklich ein mächtiger Geist oder bloß eine Nervensäge, die sich in Dans Kopf eingenistet hat? Es ist an der Zeit, die Vergangenheit ein für alle Mal den Geschichtsbüchern zu überlassen. Die Antworten kann nur die Zukunft bringen...

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Wireless-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Spiel in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben , , ,  usw. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Sticks an – sofern nicht anders beschrieben.

SPIEL STARTEN

Nach dem Hochfahren erscheint zunächst der Sprachauswahl-Bildschirm. Wähle aus den Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch oder Spanisch eine aus und bestätige deine Wahl mit der -Taste.

Als Nächstes erfährst du in einem kurzen Einleitungsfilm mehr über die Welt von MEDIEVIL™: DIE RÜCKKEHR. Mit der -Taste kannst du die Einleitung überspringen und direkt zum Hauptmenü gelangen.

TIPP: Wenn du ein bereits zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest, dann stecke vor Spielstart einen Memory Stick Duo™ mit bereits gespeicherten Spieldaten in dein PSP™-System ein.

SO BEWEGST DU DICH DURCH DIE BILDSCHIRM-MENÜS

Mit  und  blätterst du die einzelnen Menüpunkte durch und mit der -Taste bestätigst du deine Auswahl. Alternativ kannst du mit der -Taste diesen Vorgang auch abbrechen oder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

HAUPTMENÜ

Neues Spiel

Spiel laden

Mehrspieler

Minispiel

Steueroptionen

Audio-Einstellungen

Damit startest du ein neues Spiel.

Hier kannst du zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeicherte Spieldaten laden.

Spiele Mehrspieler-Spiele über eine Wireless-Verbindung. Probier doch mal ein paar der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen aus Gallowmere aus.

Informationen zu diesem Thema findest du im Abschnitt 'Pause-Menü' in diesem Handbuch.

Informationen zu diesem Thema findest du im Abschnitt 'Pause-Menü' in diesem Handbuch.

STEUERUNG



Analog-Stick

X-Taste

X-Taste (halten,
dann loslassen)

□-Taste

Bewegen

Schneller Angriff / situationsabhängige Aktion
Spezialangriff

Langsamer Angriff

□-Taste (halten,
dann loslassen)

△-Taste

○-Taste

L-Taste

R-Taste (drücken)

R-Taste (halten)

SELECT-Taste

START-Taste

Spezialangriff

Mutiger Sprung (Kampfmanöver mit ausgerüstetem Schild)

Sprung

Gehen (Schild, wenn ausgerüstet)

Kamera wieder hinter Dan zentrieren

Festmodus

Inventar

Pause-Menü

FESTMODUS-STEUERUNG

Drücke und halte die R-Taste, um die Kamera hinter Dan zu fixieren. Er schaut dann ständig nach vorne, was ganz praktisch ist, wenn er Feinden oder bestimmten Hindernissen gegenübersteht.

Analog-Stick ←

Analog-Stick →

Analog-Stick ↑

Analog-Stick ↓

○-Taste

Schritt nach links machen

Schritt nach rechts machen

Vorwärts

Zurückziehen

Springen

DER SPIEL-BILDSCHIRM



1. Lebensanzeige
2. Gesundheitsflasche (wenn aufgenommen)
3. Der Becher und der erreichte Prozentsatz (wurde kein Becher aufgenommen, ist dieses Symbol durchsichtig)
4. Schätze
5. Aktuelle Waffen und Waffenstatus
6. Aktueller Schild und Schildstatus
7. Zielgeister

SO WIRD GESPIELT

ENERGIESTUFEN UND GESUNDHEITSFLASCHEN

Links auf dem Spielbildschirm siehst du einen grünen Balken. Das ist Dans Energieanzeige. Wenn diese Anzeige leer wird, stirbt Dan. Noch einmal! Halte Ausschau nach grünen Gesundheitsphiole und Flaschen, mit denen du Dans 'Gesundheit' wiederherstellen kannst – auch wenn er immer so aussehen wird, als wäre er schon seit hundert Jahren tot! Du kannst sowohl Dans Energiebalken als auch leere Gesundheitsflaschen an den 'Gesundbrunnen' auffüllen, auf die du während deiner Reisen stoßen wirst. Denk dran, dass jeder Brunnen nur eine begrenzte Menge Lebensenergie enthält, also nutze sie weise. Mit Gesundheitsflaschen kannst du Dans Energieanzeige wieder auffüllen, wenn sie auf null gesunken ist.

DER BECHER

Ein Großteil von Dans Aufgabe besteht darin, seine von Feigheit gezeichnete Vergangenheit wieder gutzumachen und sich als echter Held zu beweisen. Die legendären Krieger Gallowmeres haben eine Reihe von Herausforderungen festgelegt, die er bestehen muss, um sich ihren Respekt zu verdienen.

Auf vielen Spiellevels ist ein goldener Becher versteckt. Dan muss auf diesen Levels zuerst den Becher finden und damit dann möglichst viele der verlorenen Seelen, die Zarok gestohlen hat, um seine gemeinen Handlanger anzutreiben, retten und sammeln. Immer, wenn Dan einen Feind besiegt, gelangt dessen Seele in den Becher, und wenn der Becher voll ist, darf Dan die Halle der Helden am Ende des Levels betreten.

DIE HALLE DER HELDEN

In der Halle der Helden finden die tapfersten Helden der Geschichte ihre ewige Ruhe. Hier schweben ihre Seelen in stolzer Erinnerung an ihre größten Siege. Da Dan nie ein 'wirklicher' Held war, muss er sich erst das Recht verdienen, diese heiligen Hallen zu betreten, indem er die Becher-Herausforderungen bewältigt. Jedes Mal, wenn ihm Zutritt gewährt wird, trifft er auf einen der wahren Helden Gallowmeres, der ihm – aus Ritterlichkeit oder Mitleid – normalerweise weiterhelfen wird.

SCHÄTZE

In Gallowmere kann man überall Goldmünzen entdecken. Sammle so viele Schätze wie möglich, denn damit kannst du Vorräte kaufen, die Dan auf seiner Suche helfen.

GESCHÄFTS-GARGOYLES

Gargoyles sind die verschlagenen Geschäftemacher von Gallowmere. Verpasse ihnen einen Schlag, um sie wissen zu lassen, dass du mit ihnen ins Geschäft kommen willst. Wenn du gefragt wirst, wähle 'Vorrat', um Munition oder Gesundheit zu kaufen oder 'Dienste', um Dans Schilde zu reparieren.

KARTE VON GALLOWMERE



Wenn du einen bestimmten Ort verlässt, erscheint der Kartenbildschirm. Dans Schädel zeigt deine Position an. Drücke den Analog-Stick, um aus den verfügbaren Orten den zu markieren, an den du reisen möchtest, und bestätige deine Wahl dann mit der X-Taste. Auf dem Kartenbildschirm siehst du auch den Status aller Becher im Spiel, und die Levels, in denen du einen Becher schon gefunden hast, sind mit einem 'dicken' Bechersymbol gekennzeichnet. Mit der □-Taste kannst du im Kartenbildschirm deinen Spielstand auf dem Memory Stick Duo™ speichern.

INVENTAR

Mit der SELECT-Taste rufst du Dans Inventar auf, um dir Waffen oder Gegenstände auszusuchen, die du benutzen möchtest. Markiere mit ↑ und ↓ 'Nahkampfwaffen', 'Fernwaffen', 'Artefakte' oder 'Schlüssel' und drücke dann den Analog-Stick nach ← oder →, um die einzelnen Gegenstände durchzublätern. Mit der X-Taste kannst du dann einen Gegenstand auswählen oder mit der △-Taste ins Spiel zurückkehren, ohne die Änderungen anzunehmen.

HINWEIS: Wenn ein bestimmter Gegenstand nicht an Dans derzeitigem Standort eingesetzt werden kann, bleibt nach Auswahl dieses Gegenstands der Inventarbildschirm eingeblendet.

RUNENSTEINE

Runensteine enthalten die früheste Form magischer Energie und wurden einst von den Ahnen zum Öffnen von Toren und Türen benutzt. Auch heute noch sind diese Steine zu finden. Für jedes Schloss gibt es irgendwo einen Runenstein. Wenn du den richtigen gefunden hast, stecke ihn ins Schloss, das aussieht wie eine bettelnde Hand.

TIPP: Wenn du in Dans Gruft bist, dann sieh dir unbedingt die Handbücher an den Wänden der Kammer an. Viele dieser Bücher aktualisieren sich, sobald das Abenteuer bewältigt und Gegenstände gesammelt wurden; es lohnt sich also, ab und zu mal wieder zu Hause vorbeizuschauen. Halte auf deiner Reise durch Gallowmere auch Ausschau nach anderen Büchern, denn sie enthalten vielleicht Informationen, die Dan in brenzligen Situationen zugute kommen können.

KAMPF

Es gibt nur einen Weg, wie Dan den Spott der wahren Helden Gallowmeres verstummen lassen kann. Er muss seine Tapferkeit beweisen und auf dem Schlachtfeld den Sieg davontragen.

Du denkst jetzt vielleicht, dass Dan ziemlich eingerostet und aus der Übung ist, da er doch so lange tot gewesen ist. Doch ohne Muskeln und Sehnen, die er sich zerren könnte, ist er wendiger denn je und kann jede Menge Angriffsbewegungen ausführen.

TIPP: Wirf unbedingt einen Blick in die Handbücher in Dans Gruft. Dort erfährst du, wie du eine Reihe von Angriffen ausführst und die verschiedenen Waffen am besten einsetzt.

NAHKAMPFWAFFEN

SCHNELLER ANGRIFF

Mit der **X**-Taste führst du einen schnellen Angriff aus. Das ist oft nötig, wenn Dan von einer Horde Feinde angegriffen wird. Allerdings ist dieser Angriff ziemlich schwach und bewirkt keinen großen Schaden.

LANGSAMER ANGRIFF

Mit der -Taste führt du einen langsameren und gefährlicheren Angriff aus. Trainiere dein Timing, damit du diese Angriffe ausführen kannst, bevor ein Feind einen Treffer landet.

COMBOS

Neben dem schnellen und dem langsamen Basis-Angriff kann man mit jeder Waffe eine große Zahl erweiterter Angriffe ausführen. Wie du diese erweiterten Angriffe einsetzt, erfährst du in den Waffenhandbüchern der jeweiligen Waffen, die du in Dans Gruft finden kannst.

AUFLADBARE ANGRIFFE

Wenn du eine der Angriffstasten längere Zeit festhältst, bekommst du bei vielen Waffen zusätzliche Kraft, mit der Dan noch stärkere Angriffe ausführen kann.

FERNWAFFEN

Bist du mit einer Fernwaffe wie dem Bogen ausgerüstet, dann erscheint eine Gruppe grüner Geister, die Dan dabei hilft seine Ziele zu treffen. Die Geister fliegen voraus und hinterlassen eine grüne Spur für Dan, während sie seine Gegner aufspüren. Sobald ein Feind in Reichweite kommt, verändern sie ihre Farbe und werden rot.

TIPP: Einige Waffen wie der Speer können sowohl im Fern- als auch im Nahkampf eingesetzt werden. Experimentiere mit diesen Waffen herum, um dich mit ihren Stärken und Schwächen vertraut zu machen.

PAUSE-MENÜ

Mit der START-Taste kannst du das Spiel unterbrechen. Wähle im Pause-Menü mit  und  eine der folgenden Optionen aus und bestätige deine Wahl dann mit der -Taste:

Weiter

Damit kehrst du ins Spiel zurück.

Spiel speichern

Speichere deinen Spielstand auf dem Memory Stick Duo™.

Spiel laden

Lade einen zuvor gespeicherten Spielstand vom Memory Stick Duo™.

Level neu starten
Audio-Einstellungen

Starte den aktuellen Level noch einmal von vorne. Erhöhe oder verringere die Sound-FX-Lautstärke, Sprachlautstärke oder Musiklautstärke, schalte die Untertitel EIN oder AUS und verändere die Sprache der Untertitel. Mit der Δ -Taste nimmst du die Änderungen an oder kehrst mit der $\bigcirc$ -Taste zu den Standardeinstellungen zurück.

Steueroptionen

Schalte die Funktion 'Achse invertieren', die in Zielspielen verwendet wird, EIN oder AUS und wähle eine der vier verschiedenen, mit 'A' bis 'D' gekennzeichneten Steuerungskonfigurationen aus.

Beenden

Um das Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren, wähle 'JA', wenn du dazu aufgefordert wirst.

MEHRSPIELER-SPIELE

So viel Spaß es auch macht, mit den Toten, Verwunschenen und Besessenen rumzuhängen, MEDIEVIL™: DIE RÜCKKEHR bietet dir auch die Gelegenheit, ein bisschen Magie aus Gallowmere in die wirkliche Welt zu bringen... du kannst nämlich gegen andere echte Menschen antreten!

Im Mehrspieler-Modus können zwei Spieler mit Hilfe der Wireless-(WLAN)-Funktion (Ad-Hoc-Modus) auf separaten PSP™-Systemen gegeneinander antreten.

Nachdem du Mehrspieler ausgewählt hast, musst du dich zwischen Spiel leiten und Spiel suchen entscheiden. Mit letzterer Option suchst du nach einem Spiel, das von jemand anderem geleitet wird. Stelle sicher, dass der WLAN-Schalter deines PSP™-Systems EINGeschaltet ist, bevor du die Minispiele startest.

TIPP: Im Abschnitt 'Minispiele' in diesem Handbuch findest du Beschreibungen zu den einzelnen Spielen.

MEHRSPIELER-SPIELE EINRICHTEN

Alle Spieler sollten über das HOME-Menü des PSP™-Systems zuerst 'Einstellungen' auswählen, dann 'Netzwerkeinstellungen' und dann den 'Ad-Hoc-Modus' auf 'Automatisch' einstellen. Wenn mit der Einstellung 'Automatisch' nicht alle eine Verbindung herstellen können, sollten alle Spieler entweder 'K1', 'K2' oder 'K11' wählen (d.h. alle sollten die gleiche Einstellung verwenden).

SPIEL LEITEN

Markiere mit  oder  das Spiel, das du gerne leiten würdest, und bestätige deine Wahl mit der -Taste. Nun gelangst du zum Spielbildschirm, wo du warten musst, bis ein anderer Spieler deinem Spiel beitrifft.

SPIEL SUCHEN

Wähle Spiel suchen, wenn du dem Spiel eines Gegners beitreten möchtest. Nun erscheint eine Liste mit dem Namen des Spielleiters und den verfügbaren Spielarten. Mit  und  kannst du dir das Spiel aussuchen, dem du gerne beitreten möchtest, und deine Wahl dann mit der -Taste bestätigen.

TIPP: Als Spielleiter-Name wird der Benutzer-Nickname verwendet, der zu diesem bestimmten PSP™-System gehört. Dieser kann über das HOME-Menü erstellt und geändert werden.

MINISPIELE

Wenn du MEDIEVIL™: DIE RÜCKKEHR zum ersten Mal spielst, sind nur die Minispiele Pfeil des Schicksals und Ungezieferbeseitigung verfügbar. Auf andere Spiele kannst du erst zugreifen, nachdem du im Hauptspiel in der Ebene von Gallowmere gewesen bist.

TIPP: Auf die Minispiele kannst du sowohl vom Hauptmenü als auch vom Jahrmarkt in der Ebene von Gallowmere aus zugreifen. Bei Minispielen, die von außerhalb der Ebene von Gallowmere (z. B. über das Hauptmenü) gestartet werden, gibt es keine Preise (wie Bargeld und Jahrmarktsscheine). Für eine vollständige Liste der Minispiele, die über das Hauptmenü gestartet werden können, musst du eine gespeicherte Spieldatei laden, die nach Erreichen der Ebene von Gallowmere im Hauptspiel gespeichert wurde.

Drücke den Analog-Stick **↑** oder **↓**, um ein Minispiel auszuwählen, und bestätige deine Wahl mit der **X**-Taste.

Mit Ausnahme von 'Waffenmeister', besteht jedes Minispiel aus neun einzelnen Herausforderungen auf drei zunehmend ansteigenden Schwierigkeitsstufen. Du musst alle drei Herausforderungen eines Levels bestehen, um zu den nächsten drei zu gelangen. Wenn du alle Herausforderungen eines Spiels meisterst, bekommst du eine Jahrmarktsscheine.

'Waffenmeister' funktioniert anders. Hier musst du alle Waffen im Reiche Gallowmere finden und dann die dazugehörige Herausforderung annehmen.

Bei bestimmten Minispielen erhältst du am Ende jeder Herausforderung eine Bewertung. Eine goldene Bewertung bedeutet, dass du die Herausforderung gemeistert hast, doch für eine wirklich herausragende Leistung bekommst du eine magische Bewertung und einen Bargeld-Bonus.

GRUBE DES TODES

Töte alle Feinde, um die Herausforderung zu meistern. Dan kann alle Waffen in seinem Inventar benutzen und während des Spiels Gesundheitsphiole auf sammeln. Aber gib Acht auf die Gruben!

HÜTER DER GLOCKE

Beschütze die Glocke um jeden Preis! Du kannst jede Waffe in Dans Inventar benutzen, um die Glocke zu verteidigen und die Herausforderung zu meistern.

PFEIL DES SCHICKSALS

Schieß auf die Ziele, achte aber dabei auf das Zeitlimit und vergeude deine Munition nicht! Pass auf Zusatzzeit und Munitionsziele auf, die dir im Spiel weiterhelfen.

KATAPULT DES TERROS

Triff so viele Ziele wie möglich, bevor sie verschwinden. Drücke und halte die **X**-Taste, um weiterzufeuern und innerhalb des Zeitlimits die benötigte Punktzahl zu erreichen und so die Herausforderung zu meistern.

HIRTENWONNE

Um diese Herausforderung zu meistern, musst du innerhalb der vorgegebenen Zeit eine komplette Hühnerschar oder Schafherde aus dem Startgehege ins Zielgehege treiben. Der Speer oben auf dem Bildschirm zeigt die Richtung zum Zielgehege an und die Pfeile weisen auf die einzelnen Tiere hin.

UNGEZIEFERBESEITIGUNG

Ein mittelalterliches Spiel nach dem Motto 'Mach platt die Ratt'! Beseitige die Nagetierpopulation des Gebiets. Töte innerhalb des Zeitlimits die vorgegebene Anzahl, dann hast du die Herausforderung geschafft.

HAU-DEN-ZAROK

Aus Löchern im Boden springen Zarok-Puppen hervor. Schlage so viele von ihnen wie möglich, bevor sie verschwinden. Um die Herausforderung zu meistern, musst du innerhalb des Zeitlimits die vorgegebene Anzahl erreichen.

WAFFENMEISTER

Nimm es mit einer Schar von Feinden auf, dir steht aber nur eine einzige Waffe zur Verfügung. Töte sie alle, bevor du stirbst oder deiner Waffe die Munition ausgeht, dann hast du's geschafft.

BONUS-FUNKTIONEN

Gerüchten zufolge besitzen die Kobolde der Ebene von Gallowmere ein legendäres Schwert (Wodens Schwert), welches derjenige erobern kann, der es schafft, alle Minispiele zu bestehen.

CHARAKTERE

SIR DANIEL FORTESQUE

Dan war einst Berufssoldat und Kapitän des königlichen Bataillons gewesen, was er größtenteils seinen Lügengeschichten über erschlagene Drachen und kühne Rettungen zu verdanken hatte. Trotzdem beschränkten sich seine Pflichten auf zeremonielle Dinge und bis zu jenem schicksalhaften Tag hatte er noch nie in einem richtigen Kampf gekämpft... Und doch gilt er in der Geschichte als großer Held; er muss also eine ganze Menge beweisen – jetzt, da er aus dem Grabe zurückgekehrt ist. Im Tod hat Dan nun die Chance, der Held zu werden, der er im Leben niemals war.

Leider fehlt ihm sein Unterkiefer und er kann dadurch nicht richtig reden, was ihn sehr frustriert. Auf die redlichen Helden Gallowmeres wirkt er deshalb nun wie ein noch größerer Trottel als der, an den sie sich erinnern.



AL-ZALAM

Al-Zalam war einst ein mächtiger Geist, doch nach einem Zusammenstoß mit Zarok vor vielen, vielen Jahren endete er im leeren Schädel von Daniel Fortesque! Alles, was dieser schnell quasselnde, gewitzte Geist nun noch hat, sind die Erinnerungen an seine glücklicheren Tage und er versäumt keine Gelegenheit, anderen davon zu erzählen.

Verständlicherweise hegt Al-Zalam einen enormen Groll gegen Zarok – wenigstens EINE Sache, die er mit Dan gemein hat. Hoffentlich kann diese Gemeinsamkeit ihre unbehagliche Allianz in so etwas wie Freundschaft verwandeln...



ZAROK

Eine unheimliche, verbitterte und verdrehte (und dennoch seltsam weibische) Seele, die geschworen hat, Gallowmere zu zerstören.

Zarok ist das personifizierte Böse, ein zäher, gefährlicher und dennoch charismatischer Gegner, der die Kunst der schwarzen Magie und der Nekromantik perfektioniert hat. Ein ganzes Jahrhundert lang hat dieser uralte Zauberer seinen Hass auf unseren guten Sir Daniel Fortesque geschürt.



ESPAÑOL

LA LEYENDA DE SIR DANIEL FORTESQUE

Durante generaciones, los niños han escuchado la historia de Sir Daniel Fortesque, el héroe que murió valientemente en la Batalla de Gallowmere y salvó nuestra tierra del malvado hechicero, Zarok. La verdad es que Dan era un héroe un pelín cobarde que se vio obligado a combatir y cayó en la primera tanda de flechas. Cien años más tarde, Zarok ha regresado, convirtiendo el día en noche y formando un ejército de muertos vivientes para conquistar la tierra. Pero Dan también ha resucitado y tiene una segunda oportunidad... ¿Triunfará por fin el bien sobre el mal? ¿Qué pasará esta vez? ¿Será Dan un gran héroe o un auténtico cobarde? ¿Podrá ganarse el respeto de los verdaderos héroes de Gallowmere? ¿Y Al-Zalam? ¿Es realmente un genio mágico o un ocupa estafador que vive en la cabeza de Dan? Ha llegado la hora de relegar el pasado a los libros de historia de una vez por todas. Sólo el futuro tiene las respuestas...

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Compartir Juego, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un juego PSP™ en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual utilizaremos ↑, ↓, ←, → etc. para especificar la dirección de los botones de dirección y del pad analógico, a no ser que se indique lo contrario.

CÓMO EMPEZAR

La primera pantalla que aparece al inicio es la pantalla de Selección de idioma. Puedes seleccionar inglés, francés, italiano, alemán o español. Pulsa el botón X para confirmar.

A continuación, una breve secuencia de vídeo te introducirá en el mundo de MEDIEVIL™: RESURRECCIÓN. Pulsa el botón Δ si quieres saltar la secuencia de introducción y acceder al menú Principal.

NOTA: para continuar con una partida previamente guardada, inserta un Memory Stick Duo™ que contenga los datos guardados en la PSP™ antes de comenzar a jugar.

NAVEGAR POR LAS PANTALLAS DE LOS MENÚS

Pulsa ↑ para desplazarte por las opciones del menú y pulsa el botón X para confirmar tus selecciones. Alternativamente, pulsa el botón Δ para cancelar o volver a la pantalla anterior.

MENÚ PRINCIPAL

Nueva partida

Cargar partida

Multijugador

Minijuego

Opciones de control

Configuración de sonido

Comenzar una nueva partida

Cargar datos del juego previamente guardados en el Memory Stick Duo™

Prueba algunos de los pasatiempos favoritos de Gallowmere

Prueba algunos de los pasatiempos favoritos de Gallowmere

Consulta la sección del menú Pausa de este manual

Consulta la sección del menú Pausa de este manual

CONTROLES



Pad analógico

Botón $\times$

Botón $\times$ (mantener pulsado y soltar)

Botón $\square$

Botón $\square$ (mantener pulsado y soltar)

Moverse

Ataque rápido / Acción sensible al contexto

Ataque especial

Ataque lento

Ataque especial

Botón 	Carrera osada (maniobra de combate con escudo equipado)
Botón 	Saltar
Botón 	Caminar (escudo si está equipado)
Botón  (pulsar)	Centrar cámara detrás de Dan
Botón  (mantener pulsado)	Modo bloquear
Botón SELECT (selección)	Inventario
Botón START (inicio)	Menú Pausa

CONTROLES MODO BLOQUEAR

Pulsa y mantén pulsado el botón  para dejar fija la cámara detrás de Dan. Él continuará mirando hacia delante en todo momento, lo que puede resultar útil cuando te enfrentes a determinados enemigos u obstáculos.

Pad analógico 	Paso lateral izquierda
Pad analógico 	Paso lateral derecha
Pad analógico 	Hacia delante
Pad analógico 	Retroceder
Botón 	Saltar

LA PANTALLA DEL JUEGO



1. Indicador de salud
2. Botellas de vida (recogidas)
3. El Cáliz y el porcentaje completado (si no se ha recogido el Cáliz, este icono será transparente)
4. Tesoro
5. Armas actuales y estado de las armas
6. Escudo actual y estado del escudo
7. Duendecillos de selección

CÓMO JUGAR

NIVELES DE ENERGÍA Y BOTELLAS DE VIDA

A la izquierda de la pantalla de juego verás una barra verde: el indicador de salud de Dan. Si este indicador llega a 0, Dan morirá. Sí, otra vez.

Busca las ampollas de energía y las botellas de vida ya que, aunque parezca que Dan lleva muerto cien años, podrán restablecer su 'salud'. Podrás rellenar el indicador de salud de Dan y las botellas de vida vacías en las 'Fuentes de Vida' que encontraras de vez en cuando en tu camino. Ten en cuenta que cada Fuente contiene una cantidad de energía limitada, así que utilízalas sabiamente. Las botellas de vida sirven para rellenar el indicador de salud de Dan cuando ha llegado a cero.

EL CÁLIZ

Una gran parte de la cruzada de Dan consiste en enmendar su cobarde pasado y demostrar que es un verdadero héroe. Los legendarios guerreros de Gallowmere han creado varios desafíos que Dan debe completar para ganarse su respeto.

En muchos de los niveles hay un Cáliz de oro escondido. En ellos, Dan debe encontrar primero el Cáliz y después utilizarlo para salvar el mayor número posible de las almas perdidas que Zarok ha robado y utilizado para alimentar a sus malvados esbirros. Cada vez que derrotas a un enemigo, su alma se añadirá al Cáliz y, una vez lleno, Dan podrá acceder a la Galería de los Héroes al final del nivel.

GALERÍA DE LOS HÉROES

La Galería de los Héroes es el lugar de descanso final de los héroes más valientes de la historia, donde sus agotadas almas pasan la eternidad recordando sus grandiosos triunfos. Ya que Sir Dan nunca fue un héroe 'real', tiene que ganarse el derecho de poder recorrer estas salas consagradas completando los desafíos del Cáliz. Cada vez que le concedan acceso a la Galería, Dan será recibido por uno de los verdaderos héroes de Gallowmere, quien, ya sea por caballerosidad o por pena, generalmente le ayudará.

TESORO

Encontrarás monedas de oro esparcidas por todo Gallowmere. Intenta recoger todas las que puedas: podrás utilizar el tesoro para comprar los suministros que ayudarán a Dan en su cruzada.

GÁRGOLAS DISPENSADORAS

Los furtivos trapicheros de Gallowmere... Da un porrazo a estas gárgolas para que sepan que quieres hacer negocios con ellas. Cuando te lo pidan, selecciona 'Suministros' para comprar munición y salud, o 'Servicios' para reparar los escudos de Dan.

MAPA DE GALLOWMERE



Cuando salgas de una zona, aparecerá la pantalla del mapa. La calavera de Dan te indica tu posición; pulsa el pad analógico para seleccionar la ubicación que quieres visitar entre las que están disponibles y pulsa el botón **X** para confirmar. La pantalla del mapa también te muestra el estado de los Cáliz del juego; los niveles donde hayas recogido el Cáliz tienen un icono 'sólido' al lado. Puedes guardar tu progreso en el Memory Stick Duo™ pulsando el botón **□** cuando estés en la pantalla del mapa.

INVENTARIO

Pulsa el botón **SELECT** (selección) para acceder al inventario de Dan, donde podrás seleccionar las armas y objetos que quieres utilizar. Pulsa **↑** o para seleccionar 'Armas de melé', 'Armas a distancia', 'Artefactos' o 'Llaves' y pulsa el pad analógico **←** o **→** para desplazarte por los objetos. Pulsa el botón **X** para seleccionar un objeto y el botón **△** para volver al juego sin realizar ningún cambio.

NOTA: si un objeto no se puede utilizar en la ubicación actual de Dan, el juego seguirá en la pantalla del inventario cuando lo selecciones.

RUNAS PIEDRA

Las Runas Piedra contienen una forma de magia primigenia y antiguamente se utilizaban para abrir puertas y entradas. Hoy en día todavía se pueden encontrar estas Runas. Para cada candado habrá una Runa Piedra en algún lugar: cuando encuentres la Piedra correcta, colócala en el candado (parece una mano extendida).

NOTA: cuando estés en la Cripta de Dan, asegúrate de consultar todos los manuales y las guías que están por las paredes de la sala. Muchos de estos libros se actualizan según vas completando la aventura y recogiendo objetos, así que siempre es una buena idea volver a casa de vez en cuando. Busca otros libros durante tu viaje por Gallowmere, ya que pueden contener información esencial que podría sacar a Dan de más de un aprieto.

COMBATE

o único que Dan puede hacer para silenciar las risitas de los verdaderos héroes de Gallowmere es demostrar su destreza y cosechar éxitos en el campo de batalla.

Sí, puede que pienses que estar muerto durante tanto tiempo ha dejado a Dan con una fuerte sensación de oxidación y entumecimiento. Sin embargo, al no tener músculos ni ligamentos en los que hacerse esguinces, ahora es más ágil que nunca y podrá realizar una gran variedad de movimientos de ataque.

NOTA: asegúrate de consultar los libros de la Cripta de Dan, ya que te ayudarán a aprender una serie de ataques a distancia y a utilizar las diferentes armas con mayor efectividad.

ARMAS DE MELÉ

ATAQUE RÁPIDO

Pulsa el botón **X** para ejecutar un ataque rápido. Esto será necesario frecuentemente cuando Dan se vea asediado por una horda de enemigos, pero resulta relativamente débil y no causará el daño máximo.

ATAQUE LENTO

Pulsa el botón  para realizar un ataque lento y más dañino; practica con el tiempo para asegurarte de que puedes atacar antes de que el enemigo consiga lanzar su golpe.

COMBOS

Además de los ataques básicos lentos y rápidos, cada arma tiene una sofisticada variedad de ataques avanzados. Puedes aprender a utilizar estos ataques avanzados leyendo el manual de cada arma que encontrarás en la Cripta de Dan.

ATAQUES DE PODER

Si mantienes pulsado uno de los botones de ataque durante un período de tiempo, muchas armas podrán invocar un poder adicional, lo que permitirá a Dan ejecutar ataques más devastadores.

ARMAS A DISTANCIA

Cuando tengas equipada un arma a distancia, como por ejemplo un arco, aparecerá un grupo de duendecillos verdes para ayudar a Dan a seleccionar con éxito sus objetivos. Los duendecillos vuelan por delante de Dan y dejan un rastro verde mientras siguen a sus adversarios; cuando un enemigo se ponga a tiro, se volverán de color rojo.

NOTA: algunas armas, como la lanza, se pueden utilizar en combate cercano y a distancia. Prueba estas armas para descubrir sus puntos débiles y fuertes.

MENÚ PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) para detener el juego. En el menú Pausa, pulsa  o  para seleccionar una de las siguientes opciones y pulsa el botón  para confirmar:

Continuar

Guardar partida

Cargar partida

Reiniciar nivel

Volver a la partida

Guardar progreso en el Memory Stick Duo™

Descargar datos previamente guardados del Memory Stick Duo™

Volver a comenzar el nivel actual

Configuración de sonido	Aumentar o disminuir el Volumen de los efectos de sonido, Volumen de los diálogos o Volumen de la música, Subtítulos ACTIVADOS o DESACTIVADOS y alterar el idioma de los subtítulos. Pulsa el botón △ para aceptar los cambios o el botón ○ para restaurar los valores predeterminados
Opciones de control	Función 'Invertir eje' utilizada para seleccionar, ACTIVADA o DESACTIVADA y selecciona una de las cuatro configuraciones de los controles, (de A a D)
Salir	Para salir del juego y volver al menú Principal, selecciona 'SÍ' cuando te lo pregunten

PARTIDAS MULTIJUGADOR

Por más divertido que sea pasar todo tu tiempo con los muertos, los malditos y los poseídos, MEDIEVIL™: RESURRECCIÓN también te ofrece la oportunidad de llevar algo de la magia de Gallowmere al mundo real... ¡juega con otra gente de carne y hueso! En el modo Multijugador, dos jugadores pueden competir con dos PSP™ separadas mediante la función Wireless (WLAN) (modo Ad Hoc).

Después de seleccionar Multijugador, elige entre Crear partida o Buscar partida para encontrar una partida que alguien haya creado. Asegúrate de que el interruptor WLAN de tu PSP™ está ENCENDIDO antes de comenzar los minijuegos.

NOTA: consulta la sección Minijuegos de este manual para obtener una explicación de cada uno de los juegos.

CONFIGURAR PARTIDAS MULTIJUGADOR

Con el menú HOME (menú principal) de la PSP™, todos los jugadores deberían seleccionar 'Configuración', a continuación 'Configuración de red' y configurar el 'Modo Ad Hoc' a 'Automático'. Si la configuración 'Automática' no permite a todo el mundo establecer la conexión, todos los jugadores deberían seleccionar 'canal 1', 'canal 6' o 'canal 11' (utilizando todos la misma configuración).

CREAR PARTIDA

Pulsa  o  para seleccionar la partida que quieres crear y, a continuación, pulsa el botón  para confirmar. Aparecerá la pantalla de juego, donde tendrás que esperar a que un oponente se una a tu partida.

BUSCAR PARTIDA

partida para unirte a la partida de un oponente. Aparecerá una lista indicando el nombre del anfitrión de la partida y los tipos de juego disponibles; pulsa  o  para seleccionar la partida a la que te quieres unir y el botón  para confirmar.

NOTA: el nombre del anfitrión será su 'nombre de usuario' asociado con esa PSP™ en particular. Esto se puede crear y modificar en el menú HOME (menú principal).

MINIJUEGOS

Si bien los minijuegos Flecha del Destino y Control de Bichos estarán disponibles cuando juegues a MEDIEVIL™: RESURRECCIÓN por primera vez, otros sólo estarán disponibles cuando hayas visitado las Llanuras de Gallowmere en el juego principal.

NOTA: puedes acceder a los minijuegos desde el menú Principal y la feria de las Llanuras de Gallowmere. Los premios (como dinero y fichas de la feria) no estarán disponibles al jugar a los minijuegos fuera de las Llanuras de Gallowmere (es decir, mediante el menú Principal). Para obtener la lista completa de minijuegos disponibles mediante el menú Principal, tendrás que cargar un archivo de guardado, guardado después de haber llegado a las Llanuras de Gallowmere en el juego principal. Pulsa el pad analógico  o  para seleccionar un minijuego y, a continuación, pulsa el botón  para confirmar. Excepto el minijuego 'Maestro de las Armas', el resto consiste en nueve desafíos individuales y tres niveles de dificultad; completa los tres desafíos de cada nivel para acceder al siguiente grupo de tres. Completa todos los desafíos del

minijuego para obtener una Ficha de la feria. El Maestro de las Armas funciona de forma diferente. Encuentra todas las armas del reino de Gallowmere para acceder al desafío correspondiente. En algunos minijuegos recibirás una nota cada vez que intentes un desafío: una nota dorada significa que has completado el desafío, pero si tu actuación es espectacular, conseguirás una nota mágica que se traducirá en una bonificación en efectivo.

POZO DE LA MUERTE

Mata a todos los enemigos para completar el desafío. Dan puede utilizar cualquiera de las armas de su inventario y recoger botellas de vida durante el juego. ¡Pero cuidado con los pozos!

GUARDIÁN DE LA CAMPANA

¡Protege la campana a toda costa! Utiliza cualquier arma que Dan tenga en su inventario para defender la campana y completar el desafío.

FLECHA DEL DESTINO

Dispara a los objetivos, pero no pierdas de vista el contador de tiempo y asegúrate de no desperdiciar tu munición. Intenta obtener los objetivos que te proporcionan tiempo y munición extra, ¡te ayudarán!

TREBUCHET DEL TERROR

Golpea todos los objetivos que puedas antes de que desaparezcan. Pulsa y mantén pulsado el botón **X** para disparar más lejos, conseguir la puntuación necesaria dentro del límite de tiempo y poder completar el desafío.

DELICIA DEL PASTOR

Conduce a una bandada de pollos o un rebaño de ovejas desde el corral de inicio hasta el corral de destino dentro del límite de tiempo. La lanza de la parte superior de la pantalla indica el camino hacia el corral de destino y las flechas apuntan hacia los animales individuales.

CONTROL DE BICHOS

¡La versión medieval de 'A por el topo'! Despeja toda la zona librándote de sus habitantes roedores. Consigue el número necesario dentro del límite de tiempo para completar el desafío.

APORREAR A ZAROK

Los muñecotes de Zaroks salen de los agujeros del suelo. Aporrea todos los que puedas antes de que desaparezcan: consigue el número necesario dentro del límite de tiempo para completar el desafío.

MAESTRO DE LAS ARMAS

Enfréntate a una horda de enemigos sólo con un arma a tu disposición. Mátales antes de que te maten a ti o de que tu arma se quede sin munición y obtendrás la victoria.

EXTRAS

Según cuentan, hay una famosa espada (de marca Woden) protegida por los diablillos de las Llanuras de Gallowmere, de la que también cuentan que alguien lo bastante habilidoso como para completar todos los minijuegos podría conseguirla.

PERSONAJES

SIR DANIEL FORTESQUE

Antaño, Dan era un soldado profesional, capitán de los batallones reales, gracias, en parte, a sus historias sobre matanzas de dragones y osados rescates. De todas formas, sus deberes eran principalmente ceremoniales y hasta aquel día aciago nunca había puesto un pie en una batalla en condiciones... Sin embargo, la historia le recuerda como un gran héroe, así que ahora que ha vuelto de la tumba, tendrá que estar a la altura. En muerte, Dan tendrá la oportunidad de convertirse en el héroe que nunca fue en vida.

Dan se siente realmente frustrado porque le falta la mandíbula inferior y no puede hablar correctamente; a los ojos de los genuinos héroes de Gallowmere, este hecho hace que le consideren más tonto de lo que antes pensaban.



AL-ZALAM

Antaño, Al-Zalam era un poderoso genio, pero tuvo un pequeño roce con Zarok muchos, muchos años atrás y, como consecuencia, ¡se quedó atrapado dentro de la calavera hueca de Daniel Fortesque! Ahora, lo único que le queda a este espabilado genio embaucador son sus recuerdos, y le gusta recordar a la gente de aquellos idílicos tiempos muy a menudo.

Lógicamente, Al-Zalam le guarda un enorme rencor a Zarok... al menos, algo que tiene en común con Dan. Con suerte, este propósito compartido convertirá su agitada alianza en algo parecido a una amistad...



ZAROK

Un hechicero amargado, escalofriante y retorcido (si bien extrañamente afeminado) que ha jurado destruir Gallowmere. Zarok es la maldad personificada: un adversario duro, peligroso y carismático que ha dominado las artes de la magia negra y la necromancia. Este ancestral mago ha pasado el último siglo guardando rencor a nuestro mismísimo Sir Daniel Fortesque.

